

PC Games PROFI-WISSEN

SPIELEN VERBOTEN?

DAS NEUE JUGENDSCHUTZ-GESETZ

- Sinnvoller Jugendschutz oder Zensur?
- Worauf PC-Spieler jetzt achten müssen!
- Praxis-Beispiele für den Spieleeinkauf!

Jugendschutz in Deutschland: Spielen verboten?

„Ein ganzes Extra-Heft zu so einem trockenen Thema?", mag sich mancher fragen. Nun, PC Games ist dafür bekannt, kompetent zu analysieren und umfassend aufzuklären, sei es bei Report-Artikeln oder Test-Berichten. Das Ziel der Redaktion ist es stets, die richtigen Antworten auf die Fragen zu geben, welche die PC-Spielergemeinde bewegen. Da das neue Jugendschutzgesetz gerade für diese Interessensgruppe zahlreiche Veränderungen mit sich bringt, hat sich PC Games nicht nur mit den Hintergründen und Fakten beschäftigt, sondern auch mit vielen Betroffenen über Hoffnungen und Befürchtungen gesprochen und dabei festgestellt: Ein so komplexes und bedeutendes Thema kann auf einigen wenigen Seiten nicht ausreichend beleuchtet werden. Dieses Extra-Heft soll Ihnen Sicherheit geben und dazu dienen, Inhalt, Bedeutung und Auswirkung des neuen Jugendschutzgesetzes besser zu verstehen.

Viel Spaß beim Lesen,
Ihr PC-Games-Team

Inhalt

Das neue Jugendschutzgesetz



Das Erfurter Gutenberg-Gymnasium am Tag des Amoklaufs.

Foto: action press

Frühjahr 2002: Der Amoklauf eines Erfurter Schülers rüttelt Jugendschützer und Politiker auf. Seitdem hat die Novellierung der deutschen Jugendschutzgesetze alle parlamentarischen Hürden im Schnelldurchlauf genommen. Welche Veränderungen bringt das neue Jugendschutzgesetz (JuSchG) und was verbirgt sich hinter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag?



Bereits im Juni 2002, kaum zwei Monate nach dem Amoklauf des Robert Steinhäuser, verabschiedet der Deutsche Bundestag den Gesetzentwurf des neuen Jugendschutzgesetzes.

Der 26. April letzten Jahres veränderte Deutschland: Robert Steinhäuser, 19-jähriger Gymnasiast, tötete 16 Menschen in seiner Erfurter Schule. Eine Erklärung für den unfassbaren Amoklauf war schnell gefunden – Steinhäuser soll leidenschaftlicher Computerspieler gewesen sein. Ermittler wollen Gewaltvideos und so genannte „Killerspiele" im Zimmer des Jugendlichen gefunden haben, unter anderem den beliebten Online-Shooter **Counter-Strike**. Ein gefundenes Fressen für die Medien: Selbst die seriöse **Frankfurter Allgemeine Zeitung** ließ sich zu einem unsachlichen Bericht hinreißen und sprach von einem „... Spiel, in dem man vom Polizisten (sogar die GSG 9) über den Passanten bis hin zum Schulmädchen jeden erschießen soll, ehe man selber erschossen wird." **Counter-Strike** liefere „... einen Handlungscode für den Amoklauf von Erfurt." Die Politik reagierte prompt: Die damalige Bundesfamilienministerin Christine Bergmann kündigte bereits wenige Tage später eine rasche Novellierung des Jugendschutzgesetzes an. Das neue Gesetz sollte insbesondere die Gewaltdarstellung in den Medien sowie die Verbreitung von gewaltverherrlichenden Computerspielen eindämmen.

GjS + JÖSchG + Technologie = JuSchG

Wirklich innovativ war dieser Vorstoß nicht: Über Neuerungen auf dem Gebiet des Jugendschutzes wurde schon seit dem Jahr 2000 verhandelt, bislang waren die Vorschläge jedoch an der Uneinigkeit der Bundesländer gescheitert. Aktuell wurde das Thema Jugendschutz erst wieder nach dem Erfurter Amoklauf, Bergmann sprach von „besonderem zeitlichen Nachdruck" und ein Regierungssprecher kündigte die Durchsetzung des entsprechenden Gesetzes noch in der laufenden Regierungszeit an. Es hat nun doch bis in die nächste Legislaturperiode gedau-

12 Monate: Das JuSchG entsteht

März 2002 | Die Regierung verlegt weitere Beratungen über mögliche Änderungen der bestehenden Jugendschutzgesetze GjS und JÖSchG in die nächste Legislaturperiode.

April 2002 | Robert Steinhäuser erschießt 16 Menschen und sich selbst bei einem Amoklauf in seiner Erfurter Schule.

Mai 2002 | Das Bundeskabinett beschließt Novellierung der Jugendschutzregelungen.

Juni 2002 | Die rot-grüne Regierungsmehrheit verabschiedet JuSchG-Gesetzesentwurf; die Opposition fordert weitere Verschärfungen.

Juni 2002 | Die Ministerpräsidenten der Bundesländer ratifizieren das JuSchG. In Kraft treten soll es zusammen mit dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMDStV).

September 2002 | Die Bundesländer schließen den JMDStV, bestätigen damit JuSchG und regeln Zuständigkeiten.

März 2003 | JMDStV von allen Landtagen ratifiziert.

April 2003 | JMDStV und JuSchG treten in Kraft.

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend in Berlin ist als oberste Bundesbehörde zuständig für die Regelungen des Jugendschutzes.

ert, aber das neue Gesetz ist seit dem 1. April rechtsgültig.

Dieses neue Jugendschutzgesetz (JuSchG) vereint zwei bislang getrennte Gesetze: das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte (GjS) und das Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchG). Außerdem wurden die Regelungen an moderne technische Standards angepasst. So wird nicht länger nach Schriften, Tele- und Mediendiensten unterschieden, sondern nach Trägermedien (etwa CD-ROMs, DVDs, Bücher, Videos) und Telemedien (Online-Medien). Mit dem JuSchG einher gehen auch neue Befugnisse für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (bislang: Schriften, BPjS); weiterführende Informationen über die neue BPjM und ein Interview mit der Vorsitzenden Elke Monssen-Engberding finden Sie auf den Seiten 20 ff.

Der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag

Die parlamentarischen Hürden waren im Nu genommen: Schon am 8. Mai beschloss das Bundeskabinett die Verschärfung der Jugendschutzbestimmungen, Bundestag und Bundesrat verabschiedeten den Gesetzesentwurf am 14. und 21. Juni. Gleichzeitig arbeiteten die Ländervertreter mit Hochdruck an einem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, der die unklaren Zuständigkeiten neu ordnen und für Klarheit sorgen sollte. Dieser Vertrag zwischen den Bundesländern bestätigt die Gliederung in Trägermedien (CD-ROMs, DVDs, Videos) und Telemedien (Internet), wobei die Länder für Telemedien zuständig sind, während die Trägermedien im Verantwortungsbereich des Bundes liegen. Außerdem sind ähnlich wie im Film- und Fernseh-Sektor Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle anerkannt und staatlich zertifiziert (vergleichen Sie dazu bitte S. 18 ff. „Die Rolle der USK"). Seit dem 1. April sind JuSchG und Staatsvertrag in Kraft, ein Ende der Jugendschutzdiskussion bedeutet das allerdings nicht. Die Protokoll-Erklärungen des Staatsvertrages dazu: „Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag werden innerhalb eines Zeitraums von fünf Jahren nach In-Kraft-Treten insgesamt überprüft. [...] Die Überprüfung ist insbesondere nach den Kriterien vorzunehmen, inwieweit mit der Neuregelung eine Verbesserung des Jugendschutzes erreicht wurde und ob die neue Struktur eine wirksame und praxisgerechte Aufsicht gewährleistet."


Christine Bergmann, von 1998 bis 2002 Bundesfamilienministerin, brachte die Novellierung der Jugendschutzgesetze nach den Ereignissen in Erfurt auf den Weg.

Quick-Info JuSchG

JuSchG - Die wichtigsten Fakten

- § Bindende Altersfreigaben für Computerspiele durch zertifizierte Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle. Vergleichbar der FSK-Regelung für Filme.
- § Erweiterung der Zuständigkeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) auch auf Online-Medien (Internet).
- § Neugliederung im Jugendmedienschutz in „Trägermedien" (Bücher, Musik-CDs, Videokassetten, CD-ROMs, DVDs) und „Telemedien" (Internet-Dienste).



Fakten für PC-Spieler

Was bedeutet das neue Jugendschutzgesetz für PC-Spieler? Welche Veränderungen bringt es mit sich? Verklausulierte Gesetzestexte lesen sich schwer, PC Games entschlüsselt die für Computer-Spieler relevanten Inhalte.

Gesetzestext

§1 Begriffsbestimmungen, Absatz 4

Versandhandel im Sinne dieses Gesetzes ist jedes entgeltliche Geschäft, das im Wege der Bestellung und Übersendung einer Ware durch Postversand oder elektronischen Versand ohne persönlichen Kontakt zwischen Lieferant und Besteller oder ohne dass durch technische oder sonstige Vorkehrungen sichergestellt ist, dass kein Versand an Kinder und Jugendliche erfolgt, vollzogen wird.

Im Klartext

Sobald ein Versender die Volljährigkeit des Käufers sicherstellt, handelt es sich also im Sinne der Begriffsbestimmung des Gesetzes nicht mehr um ein Versandhandelsgeschäft. Das heißt, die Jugendschutz-Beschränkungen gelten nicht mehr: Auch Spiele mit „Keine Jugendfreigabe" und ungekennzeichnete Titel dürfen verkauft werden.

Gesetzestext

§12 Bildträger mit Filmen oder Spielen, Absatz 1:

[…] Programmierte Datenträger (Bildträger) dürfen einem Kind oder einer jugendlichen Person in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, wenn die Programme von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach §14, Absatz 6 für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind […]

Im Klartext

Spiele dürfen nur mit altersgemäßem USK-Siegel an Kinder oder Jugendliche verliehen, verkauft und verschenkt oder vorgeführt werden. Aufgrund der Pflicht zur Alterskennzeichnung sind Import-Versionen grundsätzlich nicht jugendfrei: Wenn sich auf Verpackungen keine USK-Kennzeichnung befindet, werden diese Spiele wie „Keine Jugendfreigabe"-Titel behandelt.

Gesetzestext

§12 Bildträger mit Filmen oder Spielen, Absatz 5:

Bildträger, die Auszüge von Film- und Spielprogrammen enthalten, dürfen abweichend von den Absätzen 1 und 3 im Verbund mit periodischen Druckschriften nur vertrieben werden, wenn sie mit einem Hinweis des Anbieters versehen sind, der deutlich macht, dass eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle festgestellt hat, dass diese Auszüge keine Jugendbeeinträchtigung enthalten.

Die Gremien der BPjM werden auch weiterhin über die Indizierung von Medien entscheiden.

Im Klartext

Zeitschriften dürfen keine als jugendbeeinträchtigend eingestuften Inhalte auf Cover-CDs und -DVDs anbieten. Im allgemeinen Sprachgebrauch geht das Prüforgan der freiwilligen Selbstkontrolle davon aus, dass nicht jugendbeeinträchtigende Inhalte einer Altersfreigabe von „ab 12 Jahren" entsprechen. Das heißt beispielsweise, dass Demos von Ego-Shootern künftig nicht mehr über frei im Handel erhältliche Zeitschriften-DVDs angeboten werden dürfen. Video-Beiträge über jugendbeeinträchtigende Spiele müssen drastisch geschnitten werden.

Gesetzestext

§15 Jugendgefährdende Trägermedien, Absatz 2:

Den Beschränkungen des Absatzes 1 unterliegen, ohne dass es einer Aufnahme in die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, schwer jugendgefährdende Trägermedien, die […] den Krieg verherrlichen, […] offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen […] schwer zu gefährden.

Im Klartext

Werden Spiele als kriegsverherrlichend oder entwicklungsgefährdend eingestuft, unterliegen sie weitreichenden Vertriebs-, Abgabe- und Werbebeschränkungen, auch ohne indiziert worden zu sein. Was kriegsverherrlichend ist oder die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen schwer gefährdet, werden Gerichte im Einzelfall klären müssen.

Gesetzestext

§18 Liste jugendgefährdender Medien, Absatz 8:
Auf [...] Spielprogramme, die nach §14, Absatz 2, Nummer 1 bis 5 gekennzeichnet sind, findet Absatz 1 keine Anwendung.

Im Klartext

Wurde ein Spiel von der USK geprüft und eingestuft, kann es nicht mehr indiziert werden. Das gilt neuerdings auch für Spiele mit „Keine Jugendfreigabe“. Nur wenn die zentrale Aufsichtsstelle der Länder für den Jugendmedienschutz die Indizierung für gerechtfertigt hält, darf eine Ausnahme gemacht werden.

Quick-Info JuSchG

Glossar

§ **JÖSchG:** Das „Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit“ ist mit dem GjS vom neuen Jugendschutzgesetz (JuSchG) zusammengefasst worden.

§ **GjS:** Das „Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte“ aus dem Jahre 1985 wurde modernisiert und geht zusammen mit dem JÖSchG im neuen Jugendschutzgesetz (JuSchG) auf.

§ **USK:** Die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ war bislang eine freiwillige Einrichtung des deutschen Unterhaltungssoftware-Verbandes (VUD). Durch einen Vertrag mit den obersten Landesjugendbehörden wird die USK zu einer staatlich zertifizierten Kontrolleinrichtung, die rechtsverbindliche Alterseinstufungen vornehmen kann.

§ **BPjM:** Die „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“ (bislang BPjS, für Schriften) behält ihre bisherige Funktion weitestgehend bei. Sie führt die Liste der jugendgefährdenden Medien und kann auf Antrag von Jugendbehörden Indizierungsverfahren einleiten.

§ **KJM:** Die „Kommission für Jugendmedienschutz“ ist eine Einrichtung, die mit den Landesmedienanstalten für die Einhaltung der gesetzlichen Jugendschutzbestimmungen und des Jugendschutz-Staatsvertrages sorgt.

§ **Indizierung:** Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien mit der Folge weitreichender Werbe- und Vertriebsverbote.

§ **Telemedien:** Medien, die durch elektronische Informations- und Kommunikationsdienste übermittelt oder zugänglich gemacht werden (z. B. Internet, Videotext).

§ **Trägermedien:** Medien mit Texten, Bildern oder Tönen auf gegenständlichen Trägern (z. B. CD, DVD, Buch, Video).

Die Praxis im Versandhandel

Nach §12, Abs. 3, Nr. 2 des JuSchG dürfen Spiele ohne Kennzeichnung oder mit „Keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnete Titel nicht mehr im Versand angeboten werden.

Laut JuSchG ist Versandhandel „jedes entgeltliche Geschäft ... ohne persönlichen Kontakt zwischen Lieferant oder Besteller oder ohne dass durch technische oder sonstige Vorkehrungen sichergestellt ist, dass kein Versand an Kinder und Jugendliche erfolgt ...“. Das heißt, Verbraucher können weder Spiele ohne Jugendfreigabe noch Import-Versionen ohne Alterskennzeichnung bestellen. Ausnahme: Der Versandhändler kann durch „technische oder sonstige Vorkehrungen“ eine Alterskontrolle durchführen, denn dann ist er im Sinne des Gesetzes kein Versandhändler mehr. Welche „Vorkehrungen“ gemeint sind, ist nicht definiert.

Klingt verwirrend? Ja!

Fast alle Händler sind verunsichert. Manche planen, ihre Online-Shops nur noch Erwachsenen zugänglich zu machen. Dort dürften dann auch Importe und Spiele ohne Jugendfreigabe verkauft werden. Andere erwägen eine Aufteilung in zwei Shops: einen im Internet frei zugänglichen, der zweite dem geschlossenen Benutzerkreis volljähriger Kunden vorbehalten. Was im Einzelhandel mit Familien- und Erwachsenen-Videotheken praktiziert wird, findet seine Anwendung dann auch im Internet. Bei Trägermedien bis zur Freigabe von 16 Jahren hat ein Versandhändler eine Erleichterung gegenüber dem Fachgeschäft: Der Gesetzgeber geht davon aus, dass Eltern überblicken, was ihre Kinder bestellen. Deshalb muss keine Alterskontrolle vorgenommen werden. Trotzdem erwarten Versandhändler keine steigenden Verkaufszahlen, sondern gehen davon aus, dass sich noch mehr Jugendliche mit Raubkopien aus dem Internet versorgen werden: „Für die ist der Versand zu unbequem und 18er-Spiele bekommt ein 15-Jähriger ja auch bei uns nicht“, so ein Joysoft-Sprecher.

Quick-Info JuSchG

Versandhandel in Fakten

§ Keine Alterskontrolle bei Titeln bis USK 16 nötig, da Gesetzgeber von elterlicher „Post-Aufsicht“ bei Jugendlichen bis 17 Jahren ausgeht.

§ Spiele ohne Alterskennzeichnung oder mit „Keine Jugendfreigabe“ dürfen nicht im frei zugänglichen Versandhandel angeboten werden.

§ Mit Alterskontrolle dürfen auch Spiele ab 18 Jahren und nicht gekennzeichnete Produkte verkauft werden, da es sich dann nicht mehr um ein Versandhandelsgeschäft im Sinne des JuSchG handelt.

Die Praxis im Einzelhandel

Schule schwänzen und im Media Markt umsonst an der Konsole spielen? Ausweiskontrolle im Fachgeschäft um die Ecke? PC Games klärt auf, was Sie zukünftig im Einzelhandel erwartet.

„Mit welchem Recht werde ich gegenüber dem Versandhandel mit Mehrarbeit belastet bzw. wieso gilt nicht gleicher Jugendschutz für alle?", fragt Thomas Maier, Spiele-Einzelhändler aus München. Grund seines Ärgernisses ist, dass er in Zukunft von jedem seiner Kunden verlangen muss, den Personalausweis vorzulegen. Ein Versender hingegen ist von dieser Kontrollpflicht bei Titeln bis USK 16 befreit. Wie sich das auf die Umsätze des Fachhandels auswirkt, ist unklar: Pro Markt geht davon aus, dass die Versandhändler im Spiele-Segment zulegen können. Aufgrund des eigenen Internet-Angebots sieht die Kette dem aber gelassen entgegen. Der Kaufhaus-Konzern Karstadt hingegen erwartet keine Verschiebung der Marktanteile. Der Einzelhandel muss sich jedoch auch auf weitere Einschränkungen gefasst machen: Importspiele, die auf ausländischen Originalverpackungen kein USK-Siegel tragen, müssen wie ein nicht geprüftes Spiel gehandhabt werden. Das heißt, sie dürfen zwar im Regal stehen, aber nur mit dem Hinweis, dass dieser Titel ausschließlich an Erwachsene verkauft wird. Ein Umstand, der zu skurrilen Situationen führen kann: Wenn beispielsweise ein Kinder-Jump-&-Run-Spiel, etwa der neueste Teil der **Mario**-Serie, zuerst in Japan oder den USA erscheint, dürfen ihn Minderjährige nicht als Importversion erwerben. Zumindest bei den großen Einzelhandels-Ketten dürfte das allerdings nicht einmal mehr den Eltern gelingen. Karstadt und Pro Markt beispielsweise werden Import-Artikel komplett aus dem Sortiment verbannen. Fündig werden Erwachsene also nur noch im Fachhandel, wobei man selbst hier, zum Beispiel beim

Unbeaufsichtigte Probespiel-Terminals dürfen nur noch mit Titeln aufgestellt werden, die ab 6 Jahren freigegeben sind.



Münchener Anbieter PC Fun. Anders Spiele mit der Einstufung „Keine Jugendfreigabe": Diese dürfen sowohl sichtbar angeboten als auch an Volljährige verkauft werden und werden auch bei großen Händlern ausliegen.



Manche Einzelhändler erwägen, das Antesten von PC-Spielen nicht mehr anzubieten.

Probespielen verboten?

Etwas kniffliger ist das Aufstellen von „Bildschirmspielgeräten": Wenn PCs oder Konsolen zum Probespielen im Laden aufgestellt werden, muss sichergestellt werden, dass Kinder oder Jugendliche, die ohne erziehungsberechtigte Begleitung unterwegs sind, nur Zugang zu Spielen haben, die von der USK oder der obersten Landesbehörde für ihr Alter freigegeben wurden. Das bedeutet für den Einzelhandel einen unpraktikablen Aufwand: Läuft ein ab zwölf Jahren freigegebenes Spiel auf einem PC in einer öffentlich zugänglichen Verkaufsfläche und will ein offensichtlich jüngerer Kunde spielen, muss der Händler das Alter des Spielers überprüfen und dann entweder ein geeignetes Spiel starten oder das Spielen verbieten. Von uns befragte Händler überdenken zurzeit drei mögliche Alternativen: 1. Ihr Ladengeschäft grundsätzlich erst für Kunden ab 16 oder 18 Jahren zu öffnen. 2. Nur Spiele mit einer Freigabe ab sechs Jahren anspielen zu lassen. Die dürfen nämlich auch auf unbeaufsichtigten Geräten laufen. 3. Spielmöglichkeiten ganz aus ihrem Geschäft zu verbannen.

Quick-Info JuSchG

JuSchG - Die wichtigsten Fakten

- § Händler muss in Zweifelsfällen das Alter des Kunden überprüfen. Bei Verstößen gegen die Altersfreigaben des Jugendschutzes drohen empfindliche Geld- oder Gefängnisstrafen.
- § Ungekennzeichnete Importspiele dürfen nur mit dem Hinweis, dass Verkauf ausschließlich an Erwachsene erfolgt, im Regal stehen.
- § Spiele mit der Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe" dürfen ausliegen.
- § Bildschirmspielgeräte dürfen Kindern und Jugendlichen nur zugänglich sein, wenn die präsentierten Spiele für ihr jeweiliges Alter freigegeben sind.
- § Unbeaufsichtigt dürfen auf Bildschirmspielgeräten nur Spiele mit der Kennzeichnung „Ab 6 Jahren" zugänglich sein.



Tatort Flohmarkt? Der Weiterverkauf von nicht gekennzeichneten Spielen ist auch im Gebrauchthandel untersagt.

Foto: action press

Die Praxis im **Gebrauchthandel**

Einzel- und Versandhandel ächzen unter der Paragraphenlast, aber wie sieht es bei Ihnen aus? Bei Wiederverkäufern, sei es auf dem heimischen Flohmarkt oder bei weltweiten Internet-Börsen wie Ebay? PC Games hält fest, was Sie im Gebrauchthandel erwerben oder selbst verkaufen dürfen.

Wenn Sie gelegentlich Spiele auf Ebay, Ricardo oder ähnlichen Internet-Auktionshäusern verkaufen, müssen Sie in Zukunft aufpassen, denn was bislang als private Transaktion angesehen wurde, scheint nach dem JuSchG künftig „Versandhandel im Sinne des Gesetzes" zu sein, weil die vier nötigen Kriterien ausnahmslos erfüllt werden: 1. Es handelt sich um ein entgeltliches Geschäft. 2. Es gibt keinen persönlichen Kontakt zwischen Verkäufer und Käufer, durch den die Volljährigkeit des Kunden sichergestellt werden könnte. 3. Die Ware wird per Post oder elektronisch versandt. 4. Es werden keine technischen oder sonstigen Maßnahmen zur Alterskontrolle durchgeführt, etwa das Post_Ident-Verfahren. Und das macht es bei strenger Auslegung des Jugendschutzgesetzes fast unmöglich, nicht USK geprüfte Importe oder Spiele mit „Keine Jugendfreigabe" wiederzuverkaufen.

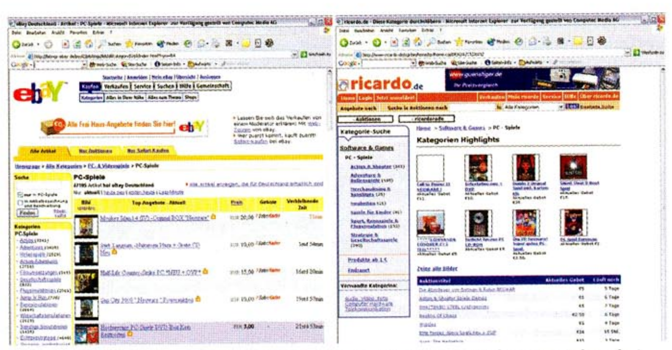
Zum einen ist es verboten, nicht gekennzeichnete Spiele zu verkaufen, das gilt auch für alle Importspiele, die in Originalpackungen, und deshalb natürlich ohne USK-Plakette, daherkommen. Daneben ist der Versandhandel mit Spielen freigegeben „ab 18 Jahren" (ab dem 1.4. als „Keine Jugendfreigabe" eingestuft) nicht erlaubt. Beinahe zynisch ist daher, dass man als Nicht-Versender solche Datenträger ebenso wenig loswird. Denn auch wenn man persönlichen Kontakt zum Käufer hat, etwa auf einem Vor-Ort-Flohmarkt, und somit keinen Versandhandel mehr betreibt, dürfen nicht gekennzeichnete oder Spiele ab 18 laut Gesetz nicht verkauft werden. Der Grund: Außerhalb von Geschäftsräumen dürfen solche Artikel nicht veräußert werden, auch nicht, wenn das Gegenüber erwiesenermaßen volljährig ist. In der Praxis kann man natürlich gerade auf kleineren, privaten Flohmärkten nach dem Motto „Wo kein Kläger, da kein Richter" vorgehen, weil es unwahrscheinlich ist, dass irgendjemand solche Vergehen zur Anzeige bringt. Ausgeschlossen ist dies jedoch nicht.

Quick-Info JuSchG

Gebrauchthandel in Fakten

§ Spiele ohne oder mit der Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe" dürfen nicht auf Ebay, Ricardo und ähnlichen Online-Auktionen verkauft werden, da Transaktionen laut JuSchG als Versandhandel gelten.

§ Solche Artikel dürfen nicht außerhalb von Geschäftsräumen verkauft werden, auch nicht an Erwachsene.



Vorsicht bei Tauschbörsen im Internet: Bei strenger Auslegung des Gesetzes gelten dort auch Privatpersonen als Versandhändler.

Die Praxis im Internet

Das Internet – ein Medium der unbegrenzten Möglichkeiten und ein Symbol für grenzenlose Informationsfreiheit? Das neue Jugendschutzgesetz schränkt diese Definition ein.

Die bisherigen Jugendschutzgesetze haben das Internet kaum abgedeckt, so dass staatliche Kontrolle kaum möglich war. Kein Wunder, GjS und JÖSchG stammen aus dem Jahr 1985, als die rasante Entwicklung des Internets zum Massenmedium kaum vorherzusehen war. Mit dem neuen Jugendschutzgesetz (JuSchG) und dem Staatsvertrag zum Jugendmedienschutz (JMDStV) ist das Internet als Telemedium in die Bestimmungen eingegliedert und fällt in die Zuständigkeit der Bundesländer. Die erweiterten Befugnisse der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien besagen zudem, dass auch Internetangebote mit jugendbeeinträchtigenden Inhalten (im allgemeinen Sprachgebrauch: Altersfreigabe ab 16 Jahren) indiziert werden dürfen. Zur komplizierten Thematik haben wir Markus Wollny, den Projektentwickler der PC-Games-Onlineabteilung, befragt:

PC Games: Mit welchen Sanktionen muss der Betreiber einer kommerziellen deutschen Webseite rechnen, wenn er jugendbeeinträchtigendes Material veröffentlicht?

Markus Wollny: „Das kommt darauf an: Wenn die Inhalte, die er verbreitet, selbst indiziert sind beziehungsweise per se schwer jugendgefährdend sind, wie z. B. Pornographie, dann ist das eine Straftat, die mit Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr oder – im Falles des Vorsatzes – mit Geldstrafe beziehungsweise Freiheitsstrafe von bis zu sechs Monaten oder Geldstrafe von bis zu 180 Tagessätzen geahndet werden kann. Wenn es sich bei den besagten Inhalten allenfalls um Werbung für ein indiziertes Medium handelt – z. B. im Rahmen eines Spieletests zu einem indizierten Spiel –, dann droht eine Abmahnung von Wettbewerbern wegen unlauteren Wettbewerbs und Verstoß gegen das Jugendschutzgesetz. Oder es kommt zu einer Abmahnung der zuständigen Behörden wegen Verstoß gegen das JuSchG. Im Falle der Feststellung einer Ordnungswidrigkeit kann ein Bußgeld in Höhe von bis zu 50.000 Euro verhängt werden. Man sollte allerdings erwarten, dass man von der betreffenden Exekutive zumindest einmal verwarnt wird und so Gelegenheit erhält, den betreffenden Inhalt zu sperren oder zu löschen, bevor das Ganze tatsächlich zum Rechtsfall wird. Doch wie gesagt – die Rechtspraxis des neuen Gesetzes ist so unklar, da kann so mancher Schwamm noch viel lernen."

PC Games: Bestehen Ausweichmöglichkeiten für solche Webseiten, zum Beispiel mit einem Server im Ausland?

Markus Wollny: „Im Prinzip nein. Jedes Medium kann unabhängig vom Gerichtsstand des Anbieters oder vom Standort des Servers als jugendgefährdend eingestuft werden oder per se gelten. Je nach Situation können dann Sperrverfügungen erwirkt und/oder der betreffende Anbieter auch im Ausland belangt werden – schließlich gibt es so etwas wie Rechtshilfeabkommen."


Markus Wollny, Projektentwickler in der Online-Abteilung der Computec Media AG, erläutert die komplexen Regelungen in Bezug auf den Jugendschutz im Internet.

PC Games: Dürfen jugendbeeinträchtigende Demos bei entsprechenden Kontrollmaßnahmen zur Feststellung des Alters der Nutzer weiterhin auf deutschen Seiten angeboten werden? Wenn ja: Wie lohnenswert ist so ein Konzept?

Markus Wollny: „Was sind ‚entsprechende Kontrollmaßnahmen' und wie sicher müssen diese sein? Im neuen Jugendschutzgesetz ist im §1 Abs. 4 die Rede davon, ‚[...] dass durch technische oder sonstige Vorkehrungen sichergestellt ist, dass kein Versand an Kinder und Jugendliche erfolgt [...]'. Bei wortgetreuer Auslegung des Gesetzes ist eine solche Zugangssperre technisch nicht realisierbar. Man kann allerdings darauf hoffen, dass die Judikative dieses Gesetz nicht gar so wirklichkeitsfern auslegt und ihm mit ‚hinreichend sicheren' Kontrollmaßnahmen Genüge getan ist. Hierzu zählt nicht die Eingabe einer Personalausweis- oder Kreditkartennummer. Der feine Unterschied zwischen Jugendmedienschutz-Staatsvertrag und GjS liegt in dem Wort ‚sichergestellt' im Gegensatz zum Wort ‚kann'. Als Webseitenbetreiber muss man also in Richtung ‚geschlossene Benutzergruppe' tätig werden. Damit wäre z. B. die Einsendung und Verifikation von Altersnachweisen per Post zur Authentifizierung erforderlich, bevor der betreffende Nutzer Zugang zu diesen Inhalten erlangen kann."

Quick-Info JuSchG

Die Praxis im Internet in Stichpunkten

- § Internetseiten können zukünftig von der BPjM indiziert werden, wenn sie jugendbeeinträchtigendes Material zur Verfügung stellen.
- § Jugendbeeinträchtigende Inhalte müssen durch Kontrollmechanismen gesichert sein und dürfen nur gegen entsprechenden Altersnachweis im Internet zugänglich gemacht werden.
- § Internet-Server im Ausland stellen keine Ausweichmöglichkeit dar.

Die neue Rolle der USK



Der Chef der USK in Berlin Dr. K.-Peter Gerstenberger

Schon seit neun Jahren spricht die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle Altersempfehlungen für Computer- und Videospiele aus, aber erst seit dem 1. April 2003 sind die USK-Siegel gesetzlich bindend. Dr. K.-Peter Gerstenberger, Leiter der USK, sprach mit PC Games über das Prüf-Verfahren und den Jugendschutz in Deutschland.

PC Games: Was ändert sich für die USK durch das neue Gesetz?

Gerstenberger: „Für die USK ändert sich nicht viel. Sie wird weiterhin Empfehlungen für Alterseinstufungen aussprechen. Neu ist, dass ein Vertreter der Bundesländer anschließend prüft, ob die Länder sich diese Empfehlungen im Rahmen einer ‚Freigabe' zu Eigen machen. Oder er kann, wie andere Verfahrensbeteiligte, in Berufung gehen."

PC Games: Welche Vor- und Nachteile sehen Sie beim JuSchG?

Gerstenberger: „Der Gesetzgeber hat ein neues Medium unter Generalverdacht gestellt: Die Annahme ist ja, Computerspiele sind nicht jugendgeeignet, bis im Einzelfall das Gegenteil bewiesen ist. Dann wird ‚frei' gegeben. Das ist kein guter Ruf für ein Medium, das für eine neue Kulturtechnologie steht. Und das stimmt ja so auch gar nicht. In den letzten acht Jahren waren über 95 % aller Produktionen des Computerspiels für Kinder und Jugendliche geeignet. Der Anteil der USK 18 lag bei 4,1 Prozent – von über 8.000 Produktionen. Es gab insofern keinen sachlichen Grund, das Computerspiel unter einen solchen Generalverdacht zu stellen."

PC Games: Durch das neue Gesetz sind kriegsverherrlichende Spiele direkt verboten und bedürfen keiner gesonderten Indizierung. Wer bestimmt anhand welcher Maßstäbe, ob ein Titel kriegsverherrlichend ist?

Gerstenberger: „Im Einzelfall können das nur Gerichte und/oder die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien entscheiden. Im Fall von **C&C Generals** hatte die USK eine andere Auffassung, das ist auch dokumentiert."

PC Games: Nach § 14, Absatz 8, können Spiele mit USK-Siegel in Zukunft nicht mehr indiziert werden. Das heißt, eine Indizierung von **Unreal Tour-**

Statement der USK zur Indizierung von C&C Generals

Jegliche zur Überprüfung auf Jugendschutz vorgelegte Software wird durch die USK auf die mögliche Anwendbarkeit entsprechender Paragraphen des Strafgesetzbuches, die Schriften betreffen, sowie auf die bekannten Kriterien des GjS geprüft.

Das Computerspiel **Command & Conquer Generals** (PC-DOS, CD-ROM, englisch) wurde im Rahmen eines freiwilligen Vorprüfverfahrens des Anbieters für Deutschland eingereicht und durch ein Gutachtergremium der USK am 28.01.2003 geprüft. Das Spiel wurde für die Altersgruppe „ab 16 Jahren" eingestuft, eine Jugendgefährdung im Sinne der Spruchpraxis der BPjS wurde nicht festgestellt.

<u>Erläuterungen zur Altersentscheidung der USK:</u>

Gerade beim Genre der militärischen Strategiespiele liegt die Annahme nahe, dass sich Ideologien oder politische Weltbilder beim Spielenden einnisten. Die andere Annahme wäre, dass Ideologie und Politik, die Aktualität der Bezüge und der Realismus der Darstellung hinter die strategische Spielaufgabe des Genres letztlich zurücktreten. Dann wäre es gleichgültig, ob die bestimmte Kriegsgeschichte im Mittelalter, im Zweiten Weltkrieg oder in einem fiktiven Irakkrieg angesiedelt ist, ob es um **Risiko** oder um **Siedler von Catan** oder um **C&C Generals** geht. Die aktuelle Forschung ist zumindest an diesem Punkt der Bedeutung von Spielinhalten für den Spielenden heute viel klarer in den Aussagen als noch vor Jahren (vgl.: „Auswertung der Befragung zum Spiel **Sudden Strike**". In: Forschungsbericht. Funktion der Inhalte von Computerspielen für ComputerspielerInnen, Köln 2002, S. 149 bis 183). Wohl gibt es bei den Spielenden dieses Genres Interesse an Politik, Geschichte oder Militärtechnik. Das Genre dient dem Interessierten und „Eingelesenen" aber nicht zur Aufmunitionierung kriegerischer Gesinnung und diese nistet sich auch nicht – quasi unter der Hand – im Bewusstsein des Spielenden ein. Vielmehr bietet – umgekehrt – das Regelwerk und die Problemkonstruktion des Strategiespiels eine Form der Anknüpfung an politische, historische oder technische Interessen. Im Genre und seinen einzelnen Titeln werden aber ganz andere als ideologische oder politische Bestätigungen gesucht: Es geht um Planung in schwierigen Situationen, um Aufgaben, um Regeln, Taktik und komplexes Denken. Wobei Aktualität und Realismus der Story lediglich die Aufmerksamkeit für die eigentliche Aufgabe wach halten. Die „Vogelperspektive" gängiger Strategiespiele fördert durch optische Distanz und Überblick zusätzlich die Konzentration genau auf diese wesentliche Aufgabe, nicht anders als die vertraute Perspektive auf das Schachbrett. Der Spielende hat insofern die Lesefähigkeit, das spielerisch gesuchte Problem vom rahmenden (aktuellen) Inhalt zu unterscheiden. Allerdings können militärische Strategiespiele im konkreten biografischen Fall in bestimmten ihrer Elemente auch kompensatorisch wirken: Wenn sich zum Beispiel der Wunsch (noch) nicht erfüllen lässt, der Bundeswehr anzugehören bzw. den Wehrdienst auszuüben. Umgekehrt werden bestimmte Anknüpfungen an eigene Erfahrungen des Wehrdienstes oder der erlebten politischen Welt im Zusammenhang des Spielens möglich. Mit anderen Worten: Die Wirklichkeit des Krieges und des Militärischen erzeugt die je individuellen Bezüge im bestimmten Strategiespiel. Aber militärische Strategiespiele als erwartbare Reduktion komplexer geschichtlicher Verhältnisse bestätigen weder noch erzeugen sie politische Ideologien. So haben auch spielende Jugendliche aktuell eher den Eindruck, dass der wirkliche Krieg in modernen Massenmedien als eine Art Computerspiel inszeniert und präsentiert wird. Ältere Jugendliche wissen zugleich um die realen Leiden des Krieges und sie wissen ebenso, dass sich die realen Leiden eines Krieges nicht in das Regelwerk von Strategiespielen integrieren lassen (Vgl. auch Bundeszentrale für politische Bildung: Computerspiele auf dem Prüfstand: Commandos. Staffel 11, 90/1999). Und so ist auch zu verstehen, wieso engagierte Gegner eines aktuell drohenden Krieges gegen den Irak zugleich engagierte Spieler von **C&C Generals** sein können. Der „Realismus" in **C&C Generals** entspricht den genretypischen Elementen eines Echtzeit-Strategiespiels:

1. Das Spiel setzt da an, wo der Konflikt bereits ausgebrochen ist.

Fortsetzung siehe Seite 20



nament 2003 wäre nach dem neuen Gesetz nur möglich, wenn die USK eine Altersfreigabe abgelehnt hätte. Inwiefern muss das USK-Gremium bzw. deren Kriterien erweitert werden, um Komplikationen dieser Art zu verhindern?

Gerstenberger: „Da wird es keine Komplikation geben. Wenn die USK zukünftig ein Kennzeichen vergibt, sagt sie damit, dass sie keine Indizierungsgründe feststellt."

PC Games: Laut Gesetz dürfen Sie indizierungswürdige Titel nicht mehr mit einer Altersfreigabe versehen, das heißt, Sie treffen im Prinzip eine Vorauswahl beziehungsweise Vorzensur, schließlich ist ohne Siegel praktisch gar kein Verkauf möglich. Wie stehen Sie dazu?

Gerstenberger: „Gremien der USK werden sich an einer Vorzensur nicht beteiligen. Wie gesagt, sie können die Beschränkung des Verkaufs für Minderjährige ja für ausreichend halten. Im Übrigen hat nach Grundsätzen der USK der Antragsteller den Gang seines Verfahrens in der Hand. Hier wird schon deshalb kein Titel ‚durchgereicht'."

PC Games: Wie bereiten Sie sich auf besondere Stoßzeiten, z. B. kurz vor Weihnachten vor, damit keine „Staus" entstehen?

Gerstenberger: „Die Weihnachtszeit beginnt bei der USK im September. Wir prüfen für 196 Antragsteller aus 10 Ländern. Schon vor dem JuSchG wurden nahezu alle legalen Titel auf dem deutschen Markt gekennzeichnet. Der zusätzliche Bedarf kann so riesig nicht sein."

PC Games: Aus welchen Personen (Alter, Berufe etc.) setzt sich das Gremium zusammen?

Gerstenberger: „Das sind Journalisten, Soziologen, Pädagogen und Menschen aller Altersgruppen auch aus anderen Berufen. Sie sind mit Kindern und Jugendlichen und dem Computerspiel verbunden. Sie dürfen nur nicht in der Hard- oder Softwareindustrie arbeiten."

PC Games: Würden Sie für unsere Leser in zwei oder drei Sätzen den zukünftigen Prüfungsvorgang skizzieren?

Gerstenberger: „Das ist seit fast neun Jahren gleich: Ein USK-Tester hat die Präsentation des Titels nach Vorgaben der USK vorbereitet. Er präsentiert, es gibt eine Beratung und eine Altersentscheidung. Ab 1.4.2003 übernimmt dann der ‚ständige Vertreter' (oder die ‚ständige Vertreterin') der deutschen Bundesländer diese Empfehlung als ‚Freigabe'. Oder er geht in Berufung – oder aber der Antragsteller geht in Berufung."

Quick-Info JuSchG

Die neue Rolle der USK

- § Ein Vertreter der Bundesländer ist zusätzlicher Verfahrensbeteiligter. Er entscheidet über die gesetzliche Verbindlichkeit der USK-Empfehlungen.
- § Keine Indizierung von USK-gekennzeichneten Spielen mehr möglich, außer durch Einschreiten der zentralen Aufsichtsbehörde der Bundesländer.
- § Kaum Änderungen im Prüfungsverfahren. Lediglich die Übernahme als „Freigabe" durch den Länderbeauftragten ist neu.

Statement der USK **zur Indizierung von C&C Generals**



2. Es gibt verschiedene Seiten, Parteien (hier sind es drei: China, USA und GBA).

3. Der Konflikt, die Zeit, die Orte, die Parteien, die Waffen sind aufeinander bezogen (das heißt, Mayas kämpfen nicht mit Atombomben gegen Vietnamesen, aber im Mittelalter kann Teer eine Waffe sein).

4. Die Parteien haben unterschiedliche Waffen im Verlaufe des Spiels zur Verfügung, keine Seite ist als Verlierer vorprogrammiert. Die verschiedenen Seiten werden sowohl durch Audio-Kommentare unterscheidbar als auch durch verschiedenfarbige Markierungen.

5. Der Einsatz der spezifischen Kräfte muss vom Spieler wohl geplant werden, seine eigenen Einheiten sind auch durch Unbedachtheiten zu gefährden.

6. Eine der Spielparteien ist als „die Böse" vorprogrammiert. Hier ist es die GBA, die Spielfiguren angreifen kann, die als Zivilisten fungieren oder sich gewaltsam in den Besitz von UN-Hilfsgütern bringt.

7. Spielhandlungen und Treffer werden dargestellt, atmosphärische Mittel der audiovisuellen Umsetzung werden benutzt, verbleiben aber im Vergleich zu anderen Genres (etwa 3D-Action) im Symbolischen (z. B. grünliche Farbe für das Wort/die virtuelle Waffe Toxin), Zwischensequenzen illustrieren unter Umständen das Geschehen (diese könnten mitunter den Abendnachrichten entnommen sein, insofern finden sich im Spiel keine Ästhetisierungen, die darüber hinausgehen).

8. Erfolgreich absolvierte Kämpfe führen zu mehr Erfahrung der „Einheiten" und schließlich des „Generals"; der Spieler erhält entsprechend mehr Möglichkeiten der strategischen Planung.

9. Erfahrungsgewinn wird in Offiziersrängen ausgedrückt, diese Ränge machen im Netzspiel Kompetenzen füreinander erkennbar (Profis spielen nicht mit Einsteigern).

10. Erst muss eine wirtschaftliche Ausgangsbasis geschaffen werden, später muss innerhalb einer strategischen Planung dafür gesorgt werden, dass diese Basis erhalten bleibt.

11. Gespielt werden alle Seiten, um die Möglichkeiten aller Parteien kennen zu lernen.

12. C&C thematisiert in fiktiven Szenarien genretypisch aktuelle politische Ereignisse – wie andere Titel des Genres bereits Konflikte des 1. Golfkrieges, Konflikte um den Kosovo oder um die ehemaligen Sowjetrepubliken anklingen ließen (wieder andere Titel des Genres thematisieren den 2. Weltkrieg als Hintergrund: z. B. die nicht indizierten und sowohl spielerisch als auch atmosphärisch sehr eindrucksvollen Echtzeit-Strategiespiele **Sudden Strike** und **Commandos – Hinter feindlichen Linien**). Das Spiel bleibt bei allem immer Regelverabredung innerhalb der Palette seiner Genrespezifik. Es verwebt – zum Glück – keine Alltagserfahrungen junger Menschen hierzulande. Es wird nicht suggeriert, Krieg oder Terrorismus seien notwendiges Abenteuer einer männlichen Biografie. Wenn etwas in diesem Spiel trainiert wird, dann das Vermögen, eigene Spielerfahrungen auf ihre Tauglichkeit in vergleichbaren Spielsituationen anderer Strategiespiele hin zu prüfen. Eine Gefährdung im Zusammenhang des Titels sieht die USK aus den genannten Gründen für ältere Jugendliche nicht. Sie hat auch keine Anhaltspunkte dafür, dass es unter Jugendlichen in Deutschland eine Kriegslüsternheit oder Sympathie für Terroristen gibt. Die USK geht im Gegenteil davon aus, dass andere Sozialisationsinstanzen der Gesellschaft hier Haltungen entwickelt haben, die eher sehr viel mit Friedensliebe und Empathie-Fähigkeit zu tun haben. Genau diese sozialen Kompetenzen verbinden sich nach unserer Erfahrung unter älteren Jugendlichen heute mit der „Rahmungskompetenz" im Blick auf das spezielle Genre militärischer Strategiespiele (Vgl.: Jürgen Fritz: Action, Lebenswelten und Transfer. Manuskript für „Medien + Erziehung", Hrsg. von Bernd Schorb, Helga Theunert, 2003, Quelle: http://www.sw.fh-koeln.de/www).

Die Macher und die Betroffenen

Wer steckt eigentlich hinter dem Paragraphen-Komplex JuSchG? Wie reagieren die Spiele-Hersteller? PC Games hat mit den Schlüsselpersonen gesprochen.

Die Spiele-Hersteller

PC Games hat die namhafte Spielefirma Ubi Soft zum Thema JuSchG befragt. Lesen Sie, wie man sich auf den erneut verschärften deutschen Sonderweg in Sachen Jugendschutz einstellt.

Ubi Soft



Ralf Wirsing ist bei Ubi Soft im Bereich Geschäftsentwicklung als Business Development Manager tätig.

PC Games: Wie sind Sie auf das neue Jugendschutzgesetz vorbereitet?

Wirsing: „Durch interne Informationsgespräche, Beratungen in zahlreichen externen Veranstaltungen z. B. durch unseren Branchenverband VUD. Wir sind aber auch seit geraumer Zeit mit amerikanischen und Kollegen aus anderen europäischen Ländern tief im Thema. Hier ging es vor allem darum, in der Produktion notwendige Prozesse anzupassen."

PC Games: Wollen Sie Spiele in Zukunft für den deutschen Markt verstärkt entschärfen?

Wirsing: „Es ist generell nicht unsere Absicht, in erster Linie Spiele mit derartigen Einstufungen auf den Markt zu bringen. Wenn dies bei konkreten Titeln notwendig ist - da eine 18er-Einstufung realistisch wäre - werden entschärfende Maßnahmen sicherlich diskutiert. Dabei wird jedes Spiel von uns konsequent geprüft, um gegebenenfalls Änderungen vorzunehmen. Ingesamt wollen wir unsere Publishing-Strategie nicht verändern."

PC Games: Worin sehen Sie die Vor- und Nachteile des neuen Jugendschutzgesetzes?

Wirsing: „Ganz zentral und richtig ist der Ansatz, unterschiedliche Altersgruppen besser als zuvor zu schützen. Dies wird aber nur effektiv sein, wenn alle beteiligten Medien, angefangen im TV-Bereich, über den Zeitschriftenmarkt bis hin zu den Onlinemedien und sämtlichen Entertainmentangeboten gleichwertigen Bedingungen unterworfen sind."

PC Games: Wenn die USK nicht sicher ist, ob ein Spiel indizierungswürdig ist oder nicht, muss sie eine Entscheidung der BPjM abwarten, bevor eine Altersfreigabe erfolgt - erwarten Sie großen Schaden durch Releaseverzögerungen?

Wirsing: „Das kann man jetzt noch nicht beantworten. Sind z. B. bereits große Marketinginvestitionen getätigt worden, werden diese nicht mehr korrigierbar sein. In diesem Fall würde es zu konkreten Schäden kommen. Wie den Gamern sicherlich bekannt ist, kommt es in unserer Branche auch durch Entwicklungsverzögerungen oder Produktoptimierungen gelegentlich zu Releaseverschiebungen. Somit wissen wir damit umzugehen."

Die Behörden

Bei der Diskussion um die Jugendschutzregelungen in Deutschland stehen zwei Behörden stets im Mittelpunkt, das Bundesfamilienministerium und die Bundesprüfstelle. PC Games hat beide Institutionen zur aktuellen Situation befragt.

Bundesprüftstelle (BPjM)



Die Rechtswissenschaftlerin Elke Monssen-Engberding ist seit 1991 Vorsitzende der BPjS, jetzt BPjM.

PC Games: Welche Neuerungen bringt die Umstrukturierung der Bundesprüfstelle, mal abgesehen vom Namen und der eigenmächtigen Prüfung?

Monssen-Engberding: „Also erst mal stimmt es nicht, dass wir eigenmächtig vorgehen, sondern wir dürfen nach wie vor nur auf Antrag der Jugendämter und auf Anregung aller anderen Behörden und aller anerkannten Träger der freien Jugendhilfe tätig werden."

PC Games: Wünschen Sie sich weitere Änderungen der BPjM-Kompetenzen, oder sind Sie mit dem Status quo zufrieden?

Monssen-Engberding: „Man wird ja jetzt erst mal warten müssen, was die neuen Gesetze bringen, wie viele Anträge tatsächlich mehr oder weniger kommen. Wir werden ja zum Teil auch entlastet durch das neue Gesetz, das heißt es können uns ja nur noch die Spiele zum Beispiel vorgelegt werden, die überhaupt keine Jugendfreigabe erhalten haben."

PC Games: Werden künftig voraussichtlich mehr oder weniger Spiele indiziert?

Monssen-Engberding: „Das werden sicherlich weniger. Ich meine, da ja jetzt auch noch die Kennzeichen gesetzlich verbindlich werden, und wir ja auch alle die nicht mehr indizieren können, die zumindest das Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe" bekommen haben, wird da sicherlich weniger auf uns zukommen."

PC Games: Warum besteht ein Werbeverbot, wenn indizierte Spiele ohnehin nur noch Erwachsenen auf Anfrage verkauft werden dürfen?

Monssen-Engberding: „Das Werbeverbot ist aus dem Grund implantiert worden, damit Kinder und Jugendliche das in der Öffentlichkeit nicht sehen, und nicht ältere Freunde oder Geschwister animieren, es für sie zu kaufen. Das Werbeverbot ist natürlich nur eine Überlegung. Ich meine, Jugendschutz kann nie so umfassend sein, dass Kinder und Jugendliche gar nicht in Kontakt kommen."

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)



Bundesfamilienministerin Renate Schmidt hat das von ihrer Vorgängerin Christine Bergmann initiierte Jugendschutzgesetz auf dem Weg durch die parlamentarischen Instanzen begleitet.

PC Games: Hätte C&C Generals nach dem 1. April trotz der USK16-Einstufung indiziert werden können?

BMFSFJ: „Da das BMFSFJ C&C Generals als kriegsverherrlichend eingestuft hat, wäre eine Indizierung nicht mehr nötig gewesen, weil solche Titel mit ähnlich drakonischen Vertriebs-, Abgabe- und Werbeverboten belegt sind. Problematisch ist zu bestimmen, ob es kriegsverherrlichend ist oder nicht, denn in der Indizierungsbegründung der BPjS wird dieser Aspekt nicht als Grund genannt."

PC Games: Was verspricht sich das Ministerium vom neuen Jugendschutzgesetz?

BMFSFJ: „Da sehen wir viele Vorteile, angefangen bei der Kennzeichnungspflicht von Computer- und Videospielen, den verschärften Verbots- und Indizierungskriterien, bis hin zu den erweiterten Kompetenzen der BPjM."

Jugendschutz im Ausland

USA: Gewalt okay, aber „No sex please!“

Wenn wir amerikanischen Kollegen erzählen, dass PC Games nur eingeschränkt redaktionell über indizierte Spiele berichten kann, ernten wir verwundertes Stirnrunzeln oder mitleidiges Grinsen. Eine Zensur, die mit den Indizierungen der BPjM vergleichbar wäre, findet in den Staaten nicht statt. Alles, was die in der Verfassung garantierte „Freedom of Speech“ (Meinungsfreiheit) einschränken könnte, wird in den USA mit größtem Argwohn betrachtet. Zum einen möge der Staat das Leben der Bürger möglichst wenig reglementieren, zum anderen ist die Freiheit der Medien (und dazu zählt man auch Spiele) eine heilige Kuh. Seit 1994 werden Computer- und Videospiele von der Organisation ESRB (Entertainment Software Board) mit Altersempfehlungen versehen. Die ESRB ist gewissermaßen das Gegenstück der deutschen USK und wird von den Spieleherstellern unterhalten. Die Einstufungen haben in den USA keine rechtliche Bindung. Theoretisch kann auch ein Zwölfjähriger einen „Mature“-Titel (frei ab 17 Jahren) kaufen. Einige Handelsketten wie Wal-Mart oder Toys `R' Us verlangen von ihrem Personal an den Kassen, dass bei Spielen das Alter der Käufer geprüft wird. Das ist aber freiwillige Firmenpolitik und nicht vom Staat verordnet. Freilich gibt es auch in den USA einzelne Politiker, die eine Verschärfung der geltenden Bestimmungen fordern. Seit Jahren plädiert beispielsweise Senator Joseph Lieberman zum Schutze der Kinder für Verkaufsrestriktionen bei Spielen wie **Grand Theft Auto**. Dieser Titel geriet besonders häufig in die Schlagzeilen, weil sich Gewalt auch gegen Frauen richten kann. Die „Political Correctness“-Hüter haben weniger Probleme damit, wenn Spiele-Leichen männlichen Geschlechts sind. Eine andere Kuriosität ist die Hysterie der Amerikaner, wenn es um Sex geht. Als Interplay vor ein paar Jahren **Giants** veröffentlichte, wurde der barbusigen Heldin Delphi in letzter Sekunde eine Bikini-Top-Textur angepappt, um einem Boykott prüder Handelsketten vorzubeugen. Die Vertriebsmacht von Wal-Mart ist inzwischen so gewaltig, dass man in der US-Spieleindustrie von einer „weichen Zensur“ spricht. Was den Moralaposteln von Wal-Mart nicht in den ideologischen Kram passt, fliegt aus dem Sortiment – und das können sich viele Firmen nicht leisten. Als sich Wal-Mart vor einigen Monaten weigerte, das harmlos-zotige PlayStation-2-Sportspiel **BMX XXX** wegen Szenen mit barbusigen Stripperinnen zu verkaufen, lieferte Hersteller Acclaim artig eine zensierte Version ab.

Die amerikanischen Altersempfehlungen (von links nach rechts): Early Childhood (ab 3 Jahren), Everyone (ab 6 Jahren), Teen (ab 13 Jahren), Mature (ab 17 Jahren), Adults only (ab 18 Jahren).




Verdrehte Welt: Während die Nackedeis des Videospiels BMX XXX in den USA für Proteststürme sorgten, stößt sich niemand an brutalsten Gewaltdarstellungen.

England: Freiwillige und gesetzliche Kontrolle

Die Regelungen im Vereinigten Königreich wirken wie eine Mischung des amerikanischen und des deutschen Systems: Denn hier gibt es zwei Jugendschutz-Organisationen. Da wäre zum einen die ELSPA, die ähnlich wie das amerikanische ESRB für jedes Spiel lediglich Empfehlungen zur Altersfreigabe ausspricht. Die ELSPA vergibt zwar vier verschiedene Alterseinstufungen (3+, 11+, 15+ und 18+), allerdings muss sich kein Verkäufer daran halten. Will beispielsweise ein 13-Jähriger ein als 15+ eingestuftes Spiel kaufen, ist das kein Problem. Etwas anders sieht das bei der zweiten Kontroll-Organisation in England aus, der BBFC (British Board of Film Classification). Spiele, die während der ELSPA-Prüfung durch besondere Gewalt- oder sexuelle Darstellung auffallen, müssen von der BBFC eingestuft werden, wobei die drei Stufen (ab 12, 15 und 18 Jahren) als gesetzlich bindend gelten. Halten sich Verkaufsstellen nicht an diese Altersgrenzen und veräußern beispielsweise ein Spiel ab 18 Jahren an jüngere Kunden, muss mit harten Strafen gerechnet werden.

Österreich: Nachzügler in Sachen Jugendschutz

Die Alpenrepublik ist hier wenig fortgeschritten: Einerseits ist Jugendschutz Ländersache, andererseits gibt es für Medien eine Medienkommission. Computerspiele werden jedoch nicht mit bindenden Altersfreigaben versehen, also anders als Filme behandelt. In Deutschland indizierte Titel sind erhältlich, es besteht aber die Möglichkeit, dass der Landeshauptmann ein Verkaufsverbot an Jugendliche unter 16 Jahren erlässt. Dass Reformbedarf besteht, ist österreichischen Politikern klar – anhand deutscher Erfahrungen werden weitergehende Entwicklungen angedacht. Einer verbindlichen Prüfung von Computerspielen stünde theoretisch nichts im Wege.




Die Alterseinstufungen der ELSPA, die unter anderem auf englischen Spiele-Verpackungen kleben, sind ebenfalls nicht rechtlich bindend.

Das neue Jugendschutzgesetz: Ein Ausblick

Die Jugendschutzregelungen bringen zweifellos vernünftige Ansätze mit sich. Mit der verbindlichen Alterskennzeichnung von Computer- und Videospielen erhalten Industrie, Handel und Verbraucher erstmals Rechtssicherheit bei Herstellung, Kauf, Verkauf und Benutzung von Unterhaltungssoftware. Ein längst überfälliger Schritt und eine Regelung, die in der Filmwirtschaft mit den Altersfreigaben der FSK seit fast 50 Jahren funktioniert. Der lange Weg zur Regelung zeigt, wie schwer sich die Gesellschaft bei der Einordnung und Beurteilung eines neuen Mediums tut.

Noch ungeklärte Fragen

Dennoch: Das neue Jugendschutzgesetz mag einerseits Klarheit bringen, andererseits wirft es bei der praktischen Anwendung auch eine Menge Fragen auf. So erging es vielen Betroffenen schon im Vorfeld des 1. April. Bis zum 20. März beispielsweise, zwei Wochen vor In-Kraft-Treten von JMDStv und JuSchG, war noch nicht öffentlich bekannt, welche Institution als freiwillige Selbstkontrolle die bindenden Alterseinstufungen festlegen wird. Was tut ein Spielehersteller, der Anfang April ein neues Produkt auf den Markt bringen will? Für den Handel enorm wichtige Detailfragen bleiben nach wie vor ungeklärt. Uns erwartet auf jeden Fall ein spannendes Jahr: Gerichte werden sich damit beschäftigen, ob andere Maßnahmen als die Alterskontrolle per Post_Ident-Verfahren hinreichend sicher sind. Im Gesetz nicht näher definierte Begriffe wie „jugendbeeinträchtigend" werden sich mit Inhalten füllen und vielleicht weniger konservativ ausgelegt werden als zurzeit. Interessant zu beobachten wird es sein, wie Spielehersteller mit den veränderten Rahmenbedingungen umgehen und knifflige Situationen, zum Beispiel eine kurzfristige Nicht-Vergabe einer Altersfreigabe, bewältigen. Und nicht zuletzt dürfen wir davon ausgehen, dass mit JuSchG und JMDStv nur ein erster Schritt getan wurde, insbesondere im Bereich Online-Medien besteht weiterer Handlungsbedarf.

Schreiben Sie uns!

PC-Games wird sich dem Thema weiterhin widmen und Sie über alle Entwicklungen rund um den Jugendschutz informieren. Bis dahin möchten wir aber auch mehr von Ihnen wissen. Teilen Sie uns Ihre Meinung über die neuen Regelungen und Ihre Erfahrungen im praktischen Umgang mit dem Gesetz mit. Ganz gleich, ob Sie Händler oder Privatperson, Erziehungsberechtigter oder noch nicht volljährig sind. Wir freuen uns über Ihre E-Mail an juschg@pcgames.de.

Ihr PC-Games-Team